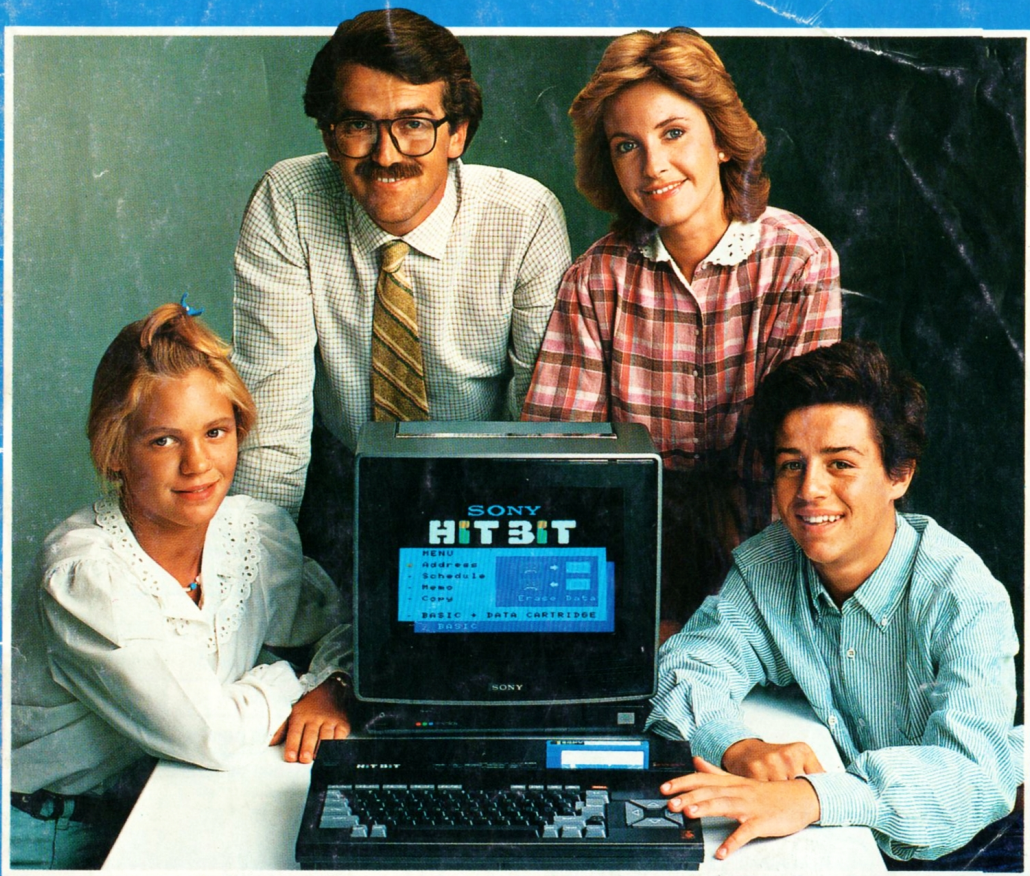
HIT BIT

COMPUTER SOFTWARE

SONY®

Lo Standard MSX* mette a disposizione una enorme quantità di software

L'MSX è un nuovo standard internazionale per gli Home Computers progettato dalla MICROSOFT (U.S.A.) e dalla ASCII (GIAPPONE).
La componente base dell'MSX è la cartuccia ROM che può contenere programmi che vanno dalla battaglia spaziale al bilancio familiare.
Inoltre, per la prima volta, Home Computers prodotti da diverse Compagnie costruttrici, possono impiegare lo stesso software: l'HIT BIT, infatti, non impiega unicamente cassette SONY, ma può utilizzare qualunque programma MSX anche prodotto da altre Marche e ciò sta a significare che non esisteranno problemi circa la disponibilità di software per l'HIT BIT.

* MSX è un marchio registrato dalla MICROSOFT Corporation.

Cos'é l'MSX

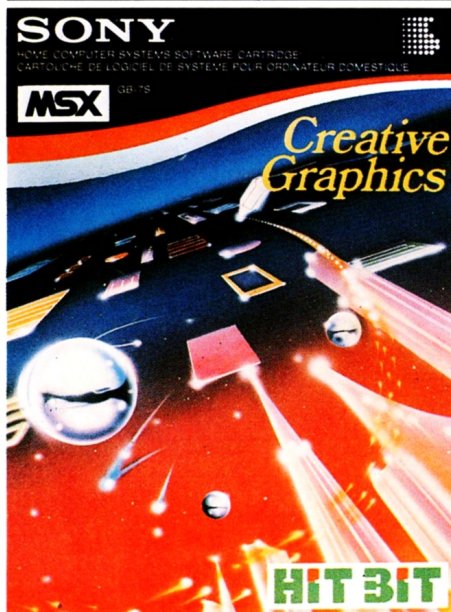
Nuovo standard internazionale per gli Home Computers

Caratteristiche dello standard MSX

CPU (Central Processing Unit):	Compatibile Z80A
Memoria:	32K ROM (MSX BASIC incorporato) 8K RAM Entrambi ROM e RAM sono espandibili
Schermo:	TMS9929A compatibile Video Display Processor Testi: 37 colonne da 24 linee (espandibile a 40 colonne usando il comando BASIC) Grafici: 256 x 192 segni 16 colori
PSG:	AY-3-8910 compatibile Generatore di suono programmabile 8 ottave 3 generatori di tono
PPI (Parallel Peripheral Interface):	18255
CMT (Cassette Magnetic Tape):	FSK format 1200/2400 baud
Tastiera:	MSX format
Stampante:	Interfaccia parallela 8-bit
Joystick:	Adattabile per uno o due joysticks

CASA ED HOBBIES

CREATIVE GRAPHICS GB-7S

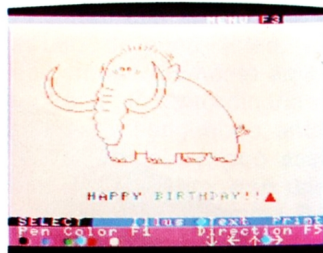
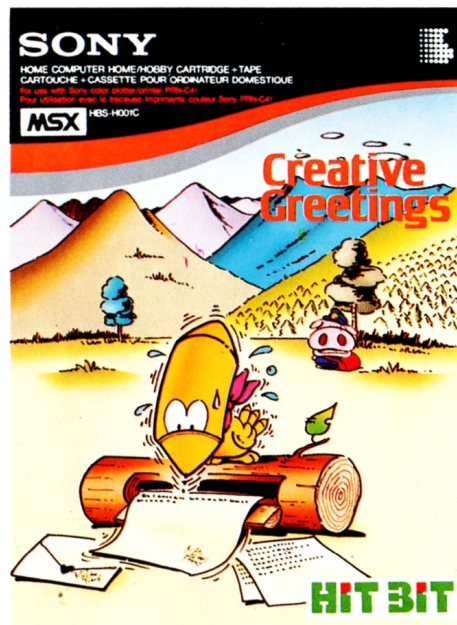
cartuccia +
CREATIVE BALL

I risultati che si possono ottenere grazie all'uso di punti, linee, quadrati, cerchi, ecc. sono veramente ampi.
La cosa più straordinaria è che il disegno che si sta eseguendo, anche se complesso e multicolore, può essere immediatamente convertito, con una serie di istruzioni, in un programma BASIC e poi memorizzato su cassetta o floppy disk.

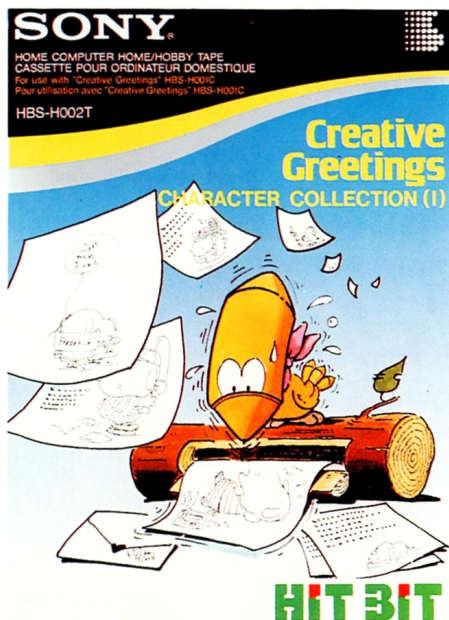
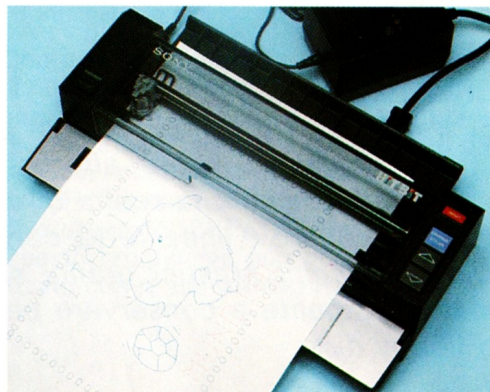
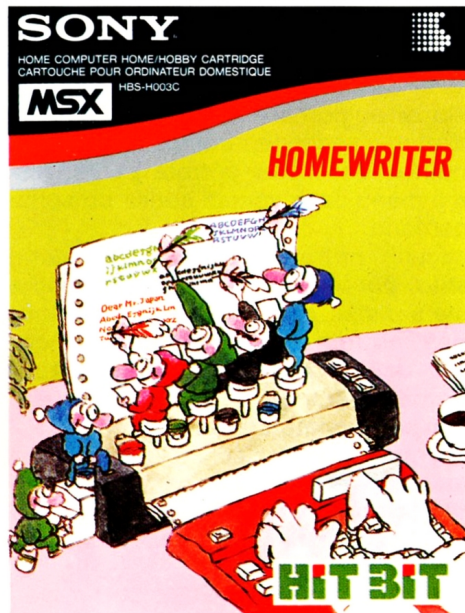
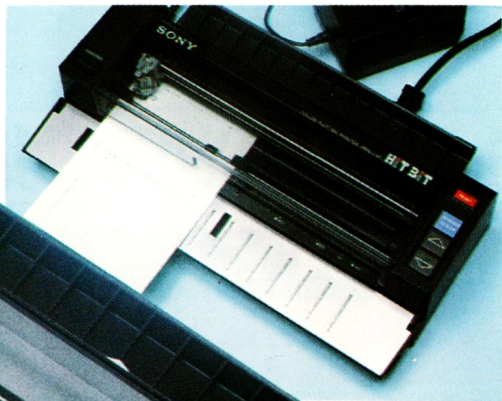
Con questo programma si possono realizzare, sullo schermo del vostro televisore, vere opere d'arte. Lo schermo può diventare una "tela" sulla quale si può disegnare, colorare, tracciare, cancellare, ecc. Tutto grazie ad un piccolo apparecchio chiamato "CREATIVE BALL".
Questo programma non può essere utilizzato con la stampante PRN-C41.

CREATIVE BALL

Si tratta di un joy stick con un comando a forma di mezza-sfera che consente di usare alternativamente sullo schermo: matite, pennelli, rulli, con una scelta di colori: rosso, arancio, blu, ecc., per tracciare figure e linee: rette, cerchi, ovali.

Disegni tecnici, artistici, grafici, si possono stampare con una normale stampante e conservare per un ulteriore utilizzo su cassette o floppy disk.

CREATIVE GREETINGS HBS-H001C cartuccia + cassetta

Finalmente avete la possibilità di esprimere tutta la vostra originalità nel mondo dei grafici computerizzati. Dimostrate la vostra individualità realizzando, con l'aiuto di questo facile software, compreso in due cassette denominate "Character collection I e II", lettere d'amore personalizzate, appunti, biglietti d'auguri natalizi o di buon compleanno, etichette, carta da lettere e buste esclusivamente vostre.

CREATIVE GREETINGS HBS-H002T cassetta

... Basta inserire una delle due cassette del programma Character Collection nel vostro computer MSX per utilizzare uno dei disegni a disposizione, decidendone le dimensioni, la posizione sulla carta e il colore dei caratteri.

HOME WRITER HBS-H003C cartuccia

Home Writer è un programma di parole simpatico e facile da usare.
Vi permette di scegliere il formato della carta, dei caratteri e di decidere l'impaginazione dei vostri documenti.
Dopo aver predisposto tutto, non dovete far altro che battere sulla tastiera. Quello che realizzate può essere conservato su nastri per un ulteriore utilizzo.
Inserimento di caratteri, cancellature e altre complicate funzioni diventano operazioni semplicissime con l'Home Writer.
Basta con il liquido cancellatore, basta con i problemi della carta! Lettere, resoconti, appunti, etichette...
Home Writer vi aiuterà ad affrontare con piacere ogni problema di scrittura!

BILANCIO FAMILIARE SDH-011 cassetta

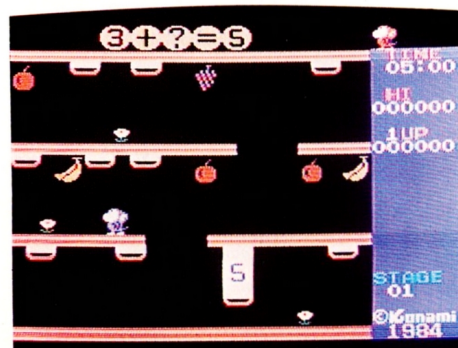
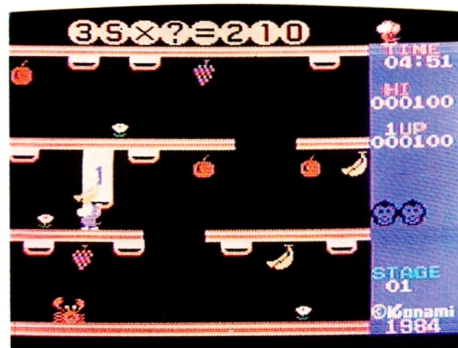
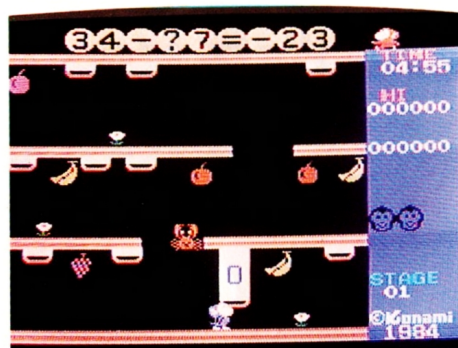
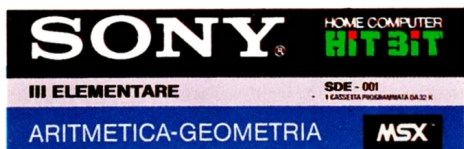
Questo programma è in grado di amministrare i dati riguardanti l'anno commerciale di casa. Il vostro unico compito è quello di aggiornare di volta in volta le operazioni eseguite, comunicandolo al computer. Voi stessi potrete personalizzare il menù delle voci di spesa presente in memoria.
In seguito potrete memorizzare quanto inserito, per essere in grado di gestire anche a distanza di tempo i dati a disposizione: potrete ottenere stampati incolonnati delle spese sostenute durante il corso dell'intero anno, oppure esaminare le voci selezionate opportunamente.
Il programma è predisposto per l'utilizzo di memorie di massa a nastro, pur offrendo la possibilità di gestire la cartridge solida appositamente creata a questo scopo (DATA CARTRIDGE).

RICETTARIO DI CUCINA SDH-012 cassetta

Il programma permette di accedere ad un menù di ricette dal quale scegliere, portata per portata, il pranzo desiderato.
La scelta si può articolare su 5 diverse opzioni, riguardanti rispettivamente:
ANTIPASTI
PRIMI PIATTI
SECONDI PIATTI
CONTORNI
DESSERT
In più, è presente una sesta opzione che permette di accedere a piatti... non classificabili.
È possibile creare e memorizzare proprie ricette, per poi richiamarle in seguito.
Una particolare opzione offre all'utente la possibilità di controllare quale delle ricette presenti in memoria sia realmente compatibile con... il contenuto del proprio frigo.

PROGRAMMI EDUCATIVI

MONKEY ACADEMY HBJ-E028C cartuccia

Avete mai sentito parlare di una scimmia col pallino della matematica? Eccone una tutta occupata a risolvere problemi e a combattere mostri contemporaneamente!
Ma come sappiamo, l'amore non conosce limiti e la scimmia deve dare prova del suo genio portando la soluzione esatta alla sua fidanzata. Datele una mano e non lasciate che i mostri abbiano la meglio sulla nostra scimmietta!!!

ARITMETICA/GEOMETRIA SDE-001 cassetta

III ELEMENTARE

Unità decine e centinaia

Le unità, le decine, le centinaia. Il valore delle cifre, confronto tra i numeri arabi e altri tipi di numeri.

Le tabelline

La tavola pitagorica: il suo impiego, la spiegazione.

Le frazioni

Spiegazioni con esempi delle frazioni e loro impiego.

I numeri decimali

Confronto tra numero intero e numero decimale.

Le 4 operazioni

L'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione, la divisione. Spiegazione ed esempi.

Le equivalenze

Il capitolo è corredato da esempi ed esaurienti spiegazioni.

La geometria

Linee ed angoli. Il triangolo, il rettangolo. Costruiamo alcune figure geometriche.

ARITMETICA/GEOMETRIA SDE-002 cassetta

IV ELEMENTARE

Le frazioni

Spiegazione sull'uso delle frazioni con relativi esercizi.

I numeri decimali

Spiegazione sull'uso dei decimali con relativi esercizi.

Le quattro operazioni

Uso delle quattro operazioni con relativi esercizi.

Le misure

Il sistema metrico decimale, misure di lunghezza, di capacità, di peso. Misure e grafici.

Geometria

Nomi e figure, gli angoli, come si possono formare gli angoli, l'angolo di un grado. I poligoni, i triangoli, i quadrilateri, i trapezi, i parallelogrammi.

ARITMETICA SDE-003 cassetta

V ELEMENTARE

Numeri e disegni: i grafici
Per capire i grafici sotto forma di misurazione.

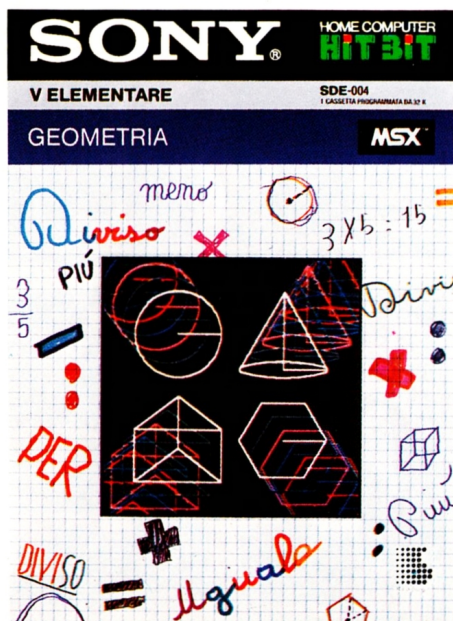
I numeri multicifre
I numeri con 9/10/11/12 cifre.

Le frazioni
Che cos'è una frazione. Frazioni improprie, proprie, apparenti.

Le frazioni e i numeri decimali
L'uso corretto delle frazioni o numeri con il decimale.

Le quattro operazioni
La divisione, moltiplicazione, sottrazione e l'addizione.

Il sistema metrico-decimale
Il nostro sistema di misurazione.

GEOMETRIA SDE-004 cassetta

V ELEMENTARE

Il nome delle figure
Ogni figura geometrica ha il suo proprio nome.

Le aree delle figure
Le prime formule per calcolare le aree di figure geometriche.

Il cerchio e i poligoni regolari
Il cerchio e la sua circonferenza. Il calcolo della circonferenza.

Le scale
Cos'è una scala e come si usa.

Alcuni solidi
Perché si chiamano solidi. I parallelepipedi.

Le misure di volume
Il calcolo dei volumi, le formule.

Il peso specifico
Cos'è il peso specifico.

La compra-vendita
L'uso della moneta corrente.

GEOGRAFIA* SDE-005 cassetta

III ELEMENTARE

L'ambiente e i servizi
Il bambino prende visione dell'ambiente che lo circonda: strade, palazzi, la sua casa. I funzionamenti idrici, elettrici e i motivi dell'inquinamento.

La montagna
La vita della montagna e la natura che la popola. I ghiacciai. L'uomo e la montagna.

La collina
Differenze di clima e vegetazione tra collina e montagna. Paesaggi collinari, coltivazioni.

Il fiume
Come e perché nascono i fiumi. Il lavoro del fiume, il suo percorso. Incontro con il mare.

Il mare
Il mare, immensità e immagine. Le coste.

I punti cardinali
I punti cardinali, come e perché si usano.

Piante e cartine
Come si disegna una pianta. Il territorio, le carte e i simboli, la pianta di una città. Le carte topografiche. La cartina politica e fisica.

GEOGRAFIA* SDE-006 cassetta

IV ELEMENTARE

L'Italia
Conoscere l'Italia. Come si è formata l'Italia. Italia continentale, peninsulare e insulare.

Caratteristiche fisiche
Le Alpi, i ghiacciai, gli Appennini, le pianure italiane.

Dati generali sull'Italia
Caratteristiche del suolo. Le attività commerciali.

Le regioni
Liguria, Valle d'Aosta, Piemonte, Lombardia, Trentino Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia Romagna, Toscana, Umbria, Marche, Lazio, Molise, Abruzzo, Campania, Puglia, Calabria, Basilicata, Sicilia, Sardegna.

Le vie di comunicazione
I problemi dei trasporti, la rete stradale italiana.

* I programmi di geografia sono corredati da cartine estremamente leggibili che possono essere richiamate premendo l'opzione "2" nel programma ESERCIZI.

GEOGRAFIA* SDE-007 cassetta

V ELEMENTARE

Geografia astronomica
Il sole. I movimenti della terra.

Europa fisico-politica
Confini e rapporti altri continenti. Il clima. Monti, pianure, mari, fiumi, vegetazione.

Nord Europa
La Scandinavia. I climi del nord. Le forme di governo. Risorse e attività economiche.

Sud Europa
I paesi che si affacciano sul Mediterraneo, i popoli balcanici, le loro attività economiche.

Asia
Conformazioni del continente, le maggiori città e culture che lo caratterizzano.

America
Gli Stati Uniti. A. del Sud e A. Centrale. I climi. Conformazione del territorio. Risorse naturali e attività economiche.

Africa
Climi. Stati. Città. Conformazione del continente.

Oceania
Australia e Nuova Zelanda: fauna e clima.

STORIA SDE-008 cassetta

III ELEMENTARE

Gli uomini primitivi
Usi e costumi dei primi abitanti della Terra.

Le prime grandi civiltà
Gli Ebrei ed i Fenici. Le loro civiltà. Le tradizioni e le religioni.

La Mesopotamia
Gli abitanti della Mesopotamia: i Sumeri, i Babilonesi e gli Assiri.

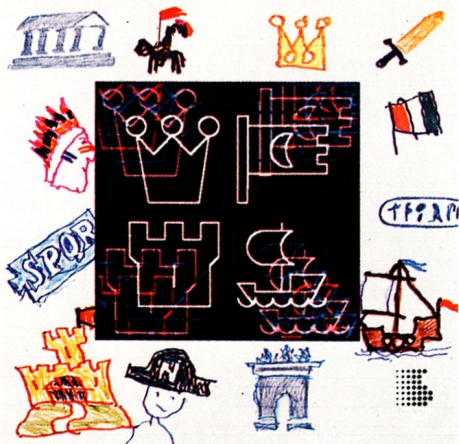
Gli Egiziani
La grande civiltà che sorse sulle rive del Nilo.

I Greci
Un popolo ambizioso che seppe distinguersi nell'arte, nella cultura e nell'addestramento alle armi.

Gli Etruschi
La civiltà che fiorì in Italia centrale, la loro religione ed il loro ingegno.

I popoli italici
Gli antichi popoli abitanti la nostra penisola.

I Romani
Gli artefici della più grande civiltà del Mediterraneo.

STORIA SDE-009 cassetta

IV ELEMENTARE

L'impero Romano dopo Augusto
Le strade, l'organizzazione, la decadenza. Cristianesimo e sua diffusione. L'impero si divide.

Le invasioni barbariche
Nomadi, Barbari, Romani, Ostrogoti in Italia, i Longobardi e la chiesa. Il monachesimo.

Il popolo degli Arabi
Maometto, religione islamica, Arabi in Europa.

Carlo Magno e il Sacro Romano Impero
Carlo Magno, i Feudi, il Feudo ereditario.

Le repubbliche marinare
Ascesa e trionfo economico delle città marinare. Le guerre che ingaggiarono per il controllo delle vie di comunicazione. La progressiva decadenza, la nascita dei comuni.

Il rinascimento e il suo splendore.

Le scoperte geografiche
I viaggi alla scoperta del mondo. Cristoforo Colombo. Gli indiani. La civiltà Maia. Gli Incas.

STORIA SDE-010 cassetta

V ELEMENTARE

Dal 1500 al 1700
La dominazione straniera in Italia. La nascita dei grandi stati nazionali.

Dal 1750 al 1815
La rivoluzione agricola. La rivoluzione industriale. La rivoluzione francese e quella americana. Napoleone, le sue campagne militari e la nascita di una coscienza nazionale italiana.

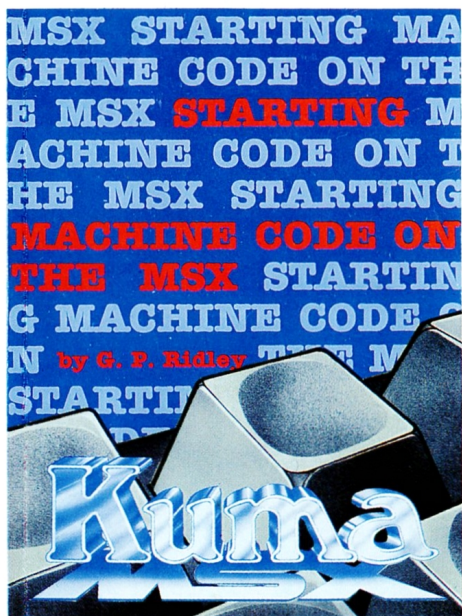
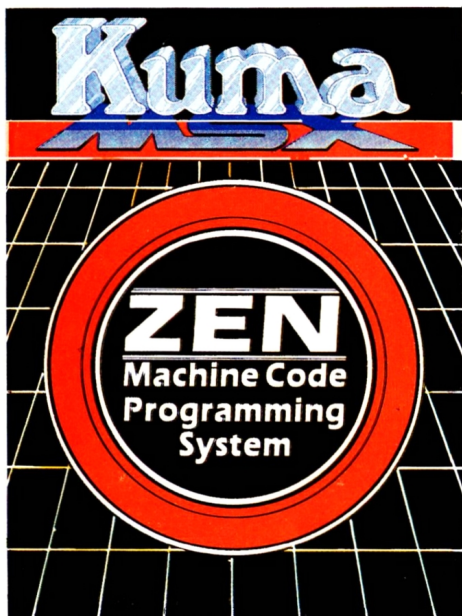
Le società segrete
La massoneria. La carboneria. I primi moti risorgimentali in Italia.

Le tappe verso l'unità d'Italia
Il 1848 e il risorgimento. Garibaldi. Mazzini: l'ideale repubblicano. Breccia di Porta Pia.

L'Italia dopo il 1870
Roma capitale d'Italia. La destra storica. L'ascesa di Crispi. La questione sociale e la nascita del Partito Socialista Italiano.

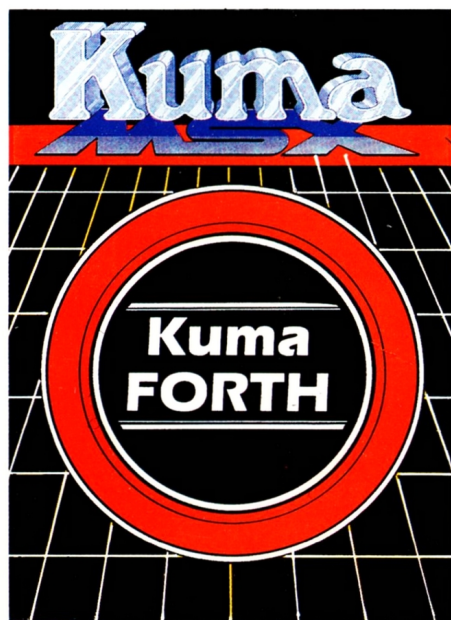
Dalla guerra al fascismo
Le guerre coloniali d'Italia. La I guerra mondiale. L'ascesa del fascismo. L'Etiopia. La guerra civile spagnola. Hitler e il nazismo.

PROGRAMMI UTILITÀ

ZEN cassetta + libro

Il linguaggio macchina non è più un problema.
Ecco il sistema completo (libro + cassetta) che vi consentirà di entrare nei segreti del vostro HOME COMPUTER MSX.
Assembler, Disassembler e Text Editor, contenuti nella cassetta Zen, sono gli strumenti che vi permetteranno di familiarizzare con nuove tecniche di utilizzo del computer.
Il libro, ricco di esempi, è stato scritto appositamente per coloro che iniziano ad usare il linguaggio macchina per scrivere programmi e routines per il computer MSX.

LOGO cassetta

Un linguaggio di facile apprendimento vi permetterà di preparare delle procedure grafiche alla scoperta di nuove forme geometriche ed intrecci di colori.
Le procedure così generate possono essere memorizzate su nastro a vostro piacimento.

FORTH cassetta

Per chi non si accontenta più del Basic ecco il potente linguaggio FORTH anche sul vostro HOME COMPUTER MSX.
Potrete sviluppare procedure gestionali oppure analisi matematiche approfondite con la facilità che solo un linguaggio potente come il FORTH vi può consentire.

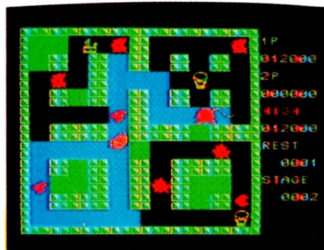
WDPRO cassetta

WDPRO è un WORD PROCESSOR di livello professionale.
Con WDPRO si potranno generare, correggere, memorizzare e stampare lettere ed ogni tipo di documento.
WDPRO prevede tutte le normali funzioni di WORD PROCESSING quali sottolineature, titolazione, tabulazione, suddivisione in paragrafi etc. che fanno di questo programma un indispensabile strumento di lavoro.

INTERFACCIA RS 232 C

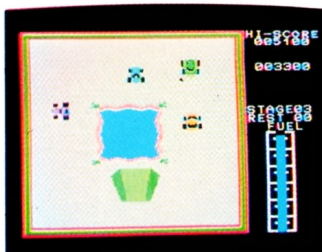
Collegando questa scheda al vostro HOME COMPUTER MSX avrete a disposizione un'uscita standard RS 232 che potrà essere da voi programmata per i collegamenti con il mondo esterno. Provate ad entrare nel mondo dei collegamenti in rete con banche dati oppure solamente a gestire il vostro telefono attraverso un controllo computerizzato.

GIOCHI

SPARKIE HBS-G001C cartuccia

Sparkie, il ragazzo dinamite che spegne le scintille.
Ma attenzione: la sua miccia ha preso fuoco. Può esplodere!
Acqua! Acqua! Cerca l'acqua!
Tre secondi... Due... Uno...
Ahhh! Dell'acqua! Si è spenta!
La seconda fase... salva Sparkie altrimenti lo vedrai fare una brutta fine!

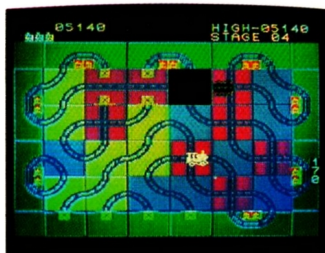
JUNO FIRST HBS-G002C cartuccia

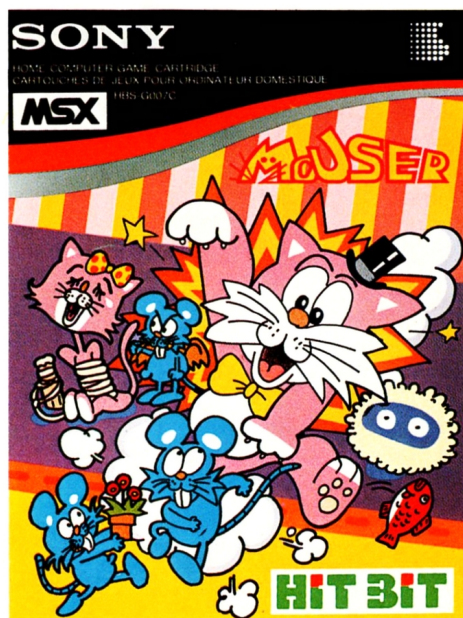
Difendi la tua galassia dalle astronavi nemiche! Distruggi la stazione magnetica degli invasori interplanetari con il tuo laser.
In caso di emergenza, fuggi nell'interspazio. Sarai di ritorno dopo due secondi pronto a difendere di nuovo la galassia.
Bravo! Hai superato la prima ondata d'invasori...
Preparati, arriva la seconda con potenza di fuoco superiore alla prima.

CAR JAMBOREE HBS-G004C cartuccia

Corse acrobatiche: uno sport emozionante e un po' folle.
Le auto corrono all'impazzata di qua e di là, girano, saltano e volano: devi eliminare le altre auto o sarai eliminato!
Devi uccidere o sarai ucciso!
Resisterà o no la tua auto?
Mettiti al volante e prova!!!

BATTLE CROSS HBS-G005C cartuccia

"Ferma il motore!"
Il computer di bordo ti comanda di chiudere gli iniettori principali. L'astronave "FRONTIER" è pronta ad entrare in uno spazio non identificato. Ma attenzione! Se tocchi le pareti, innescherai l'esplosione galattica.
L'atmosfera è tesa.
L'astronave "FRONTIER" scompare nel "Buco Nero".

CRAZY TRAIN HBS-G006C cartuccia

Sei il capostazione della Ferrovia dei Treni Matti. Svelto! Sposta i binari prima che i Treni Matti deraglino o si scontrino! Sfuggi ai treni nemici! Provocali a scontrarsi frontalmente!
Tieni i Treni Matti in orario per evitare una pericolosa corsa nel buio. Solo con abilità e prontezza di riflessi vincerai!

MOUSER HBS-G007C cartuccia

Mimì! Aspettami!
Il gatto Tom è arrabbiatissimo perchè i topi cattivi gli hanno rapito la ragazza. Per liberarla dovrà mangiare un certo numero di topi e di pesci evitando però gli infidi gomitoli, i vasi dei fiori, le chiavi inglesi e le bombe, ostacoli creati appositamente per eliminarlo.
Il coraggio del gatto Tom e la sua abilità permetteranno di liberare infine Mimì la gattina!

COMPUTER BILLIARDS HBS-G008C cartuccia

Questo gioco richiede tutta la tua attenzione. Dichiara singola o doppia sponda. Puoi scegliere di tirare un colpo di stecca forte, uno meno forte e uno debole. Sarà la tua abilità a definire l'angolazione della stecca e con quanta forza manderai in buca le palline; l'entusiamo cresce sempre di più ed arriva al culmine quando la pallina va in buca!
Misura con questo gioco la tua bravura e la tua abilità.

ALI BABÀ E I 40 LADRONI HBS-G009C cartuccia

Il coraggioso Alì Babà deve recuperare il tesoro rubato.
Egli deve combattere con il nemico che lo attacca davanti e alle spalle: riesce a sconfiggere 10, 20, 30, 40 ladri...
... Ma attenzione: Don, il capo dei ladroni sta assalendo Alì Babà alle spalle! Presto! Mandalo via!
La tua magia ti può aiutare ma sarà solo la tua abilità a stabilire chi sarà il vincitore: Alì Babà o Don con i suoi ladroni?

TRACK FIELD I HBS-G010C cartuccia

Per tutti gli amanti dello sport e della competizione... da poltrona, ecco 4 entusiasmanti ed eccitanti sports!
Il divertimento raggiungerà il suo apice se verrà impiegato il controllo speciale "HYPER SHOT" (opzionale).

100 m. piani:
quando anche il terzo pallino bianco (visibile sulla sinistra dello schermo) sarà diventato rosso, comincia a correre!
Fai attenzione a non partire prima del via o sarà falsa partenza.

400 m. piani:
quando anche il terzo pallino bianco (visibile sulla sinistra dello schermo) sarà diventato rosso, comincia a correre più velocemente che puoi!

Salto in lungo:
corri fino alla linea di battuta, ma stai attento: spicca il salto prima di toccarla o sarai squalificato!

Lancio del martello:
usa il tasto RUN per cominciare a girare su te stesso; per controllare il tempo e l'angolazione del tiro, usa il tasto JUMP.

TRACK FIELD II HBS-G011C cartuccia

Per tutti gli amanti dello sport e della competizione... da poltrona, ecco 4 entusiasmanti ed eccitanti sports!
Il divertimento raggiungerà il suo apice se verrà impiegato il controllo speciale "HYPER SHOT" (opzionale).

110 m. ostacoli
quando anche il terzo pallino bianco (visibile sulla sinistra dello schermo) sarà diventato rosso, comincia a correre e premi JUMP per saltare gli ostacoli.

Salto in alto:
corri e salta!
Controlla la tecnica e la giusta angolazione del tuo salto per mezzo del tasto JUMP.

Lancio del giavellotto:
corri fino alla linea di tiro e usa JUMP per far volare nell'aria il tuo giavellotto.

1.500 m. corsa:
quando il terzo pallino bianco (visibile sulla sinistra dello schermo) sarà diventato rosso, comincia a correre.
Riusciranno le tue gambe a reggere fino alla fine?

DOR0DON HBS-G014C cartuccia

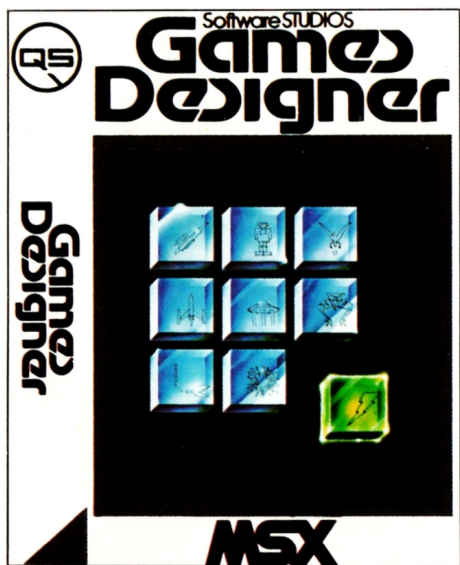
Dorodon sfreccia attraverso porte girevoli e fugge veloce come la luce. Dopo aver dipinto di rosso tutte le porte.
Ma gli spiritelli maligni rossi e blu lo attaccano da tutte le parti. Portateli in mezzo ai falò o inchiodateli a terra.
Cercate di impadronirvi del "?", il segno della metamorfosi, il simbolo del tremendo potere di Dorodon. Per gli spiritelli maligni non c'è più nulla da fare.
Un gioco imprevedibile, un succedersi di azioni affascinanti ed entusiasmanti.

ATHLETIC LAND HBJ-E027C cartuccia

Tutti sulla linea di partenza: pronti? Via!
Le vostre capacità fisiche vengono messe alla prova fino in fondo: bisogna saltare, schivare, girarsi, piegarsi, per evitare tutti i pericoli.
Ma ecco: le grida entusiaste della folla che vi incita al traguardo vi giungono già alle orecchie. Il divertimento è assicurato per tutte le età!

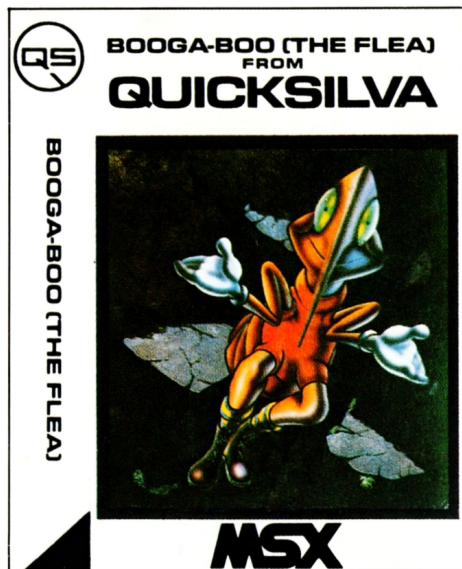
ANTARCTIC ADVENTURE HBJ-E026C cartuccia

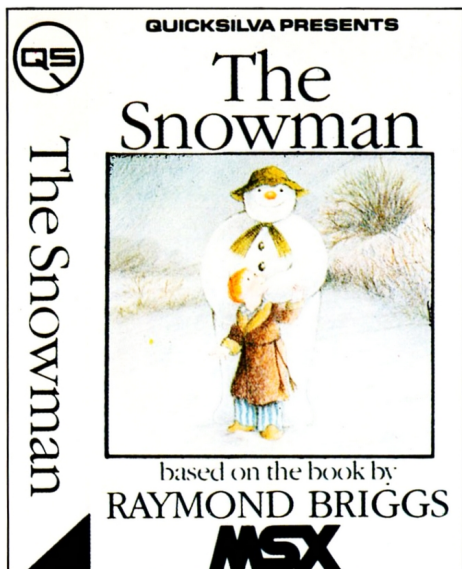
Facciamo fagotto e seguiamo questo intraprendente pinguino in una eccitante avventura attraverso i selvaggi e pericolosi deserti di ghiaccio dell'Antartide.
Ci sono pesci da prendere, crepacci da superare e l'ignoto in agguato dietro ogni ghiacciaio.
All'ultimo minuto, quando ogni speranza sembra essere ormai perduta, ecco apparire all'orizzonte una bandiera ed in un batter d'occhio eccoci all'ultima stazione.

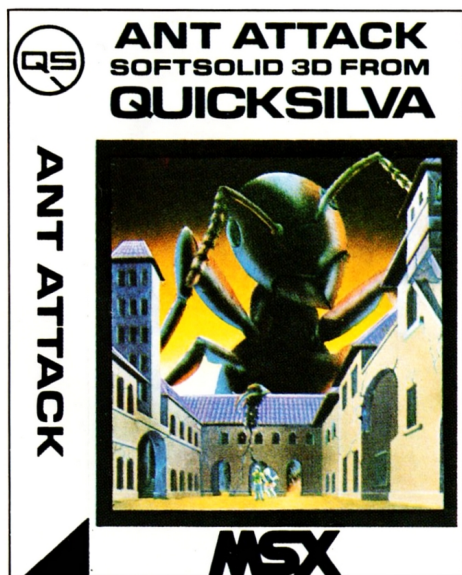
GAMES DESIGNER cassetta

Games Designers è il programma che deve competere con l'abilità dell'operatore.
Pensavi che creare giochi fosse complicato e difficile?
Ora è semplice e divertente con il Games Designers!
Trovi che il Basic sia troppo lento ed il Codice Macchina ti lascia un po' perplesso?
Per usare il Games Designers non ti serve certo l'esperienza di un programmatore!
Hai delle idee originali sui giochi?
Ora le puoi mettere in pratica grazie al Games Designers.
Hai mai desiderato essere un disegnatore di videogiochi?
Il Games Designers darà alle tue mani il potere e l'abilità dei programmatori!

FRED cassetta

Avventura nei sotterranei delle piramidi con FEARLESS FRED (L'INTREPIDO FRED), il coraggioso archeologo che va alla ricerca del tesoro nascosto nei meandri della sinistra tomba di Totiercarmoon.
Fai attenzione all'orrendo pericolo dei fantasmi, topi, scheletri, vampiri e salva FRED dal labirinto.

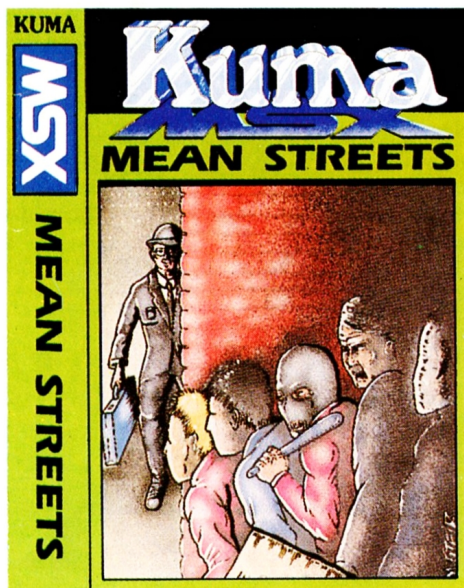
BOOGABOO cassetta

Dovrai far saltare BOOGABOO da sinistra a destra: usando l'astuzia lo dovrai far saltare da parete a parete fino a che non raggiungerà l'uscita della caverna. Fai attenzione al drago che è in agguato e vuole mangiarlo.
In cima alla caverna c'è un'uscita: dovrai trovarla e aiutare BOOGABOO a saltare al di fuori per arrivare alla superficie del pianeta.

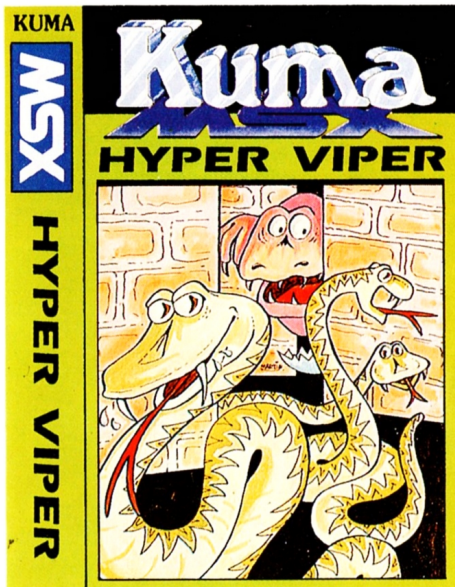
SNOWMAN cassetta

Un bel gioco tratto dagli affascinanti racconti di Raymond Briggs, i quali, insieme al film che venne tratto, ebbero un enorme successo.
Prima fase:
Raccogliere la neve per erigere il pupazzo.
Seconda fase:
Raccogliere sciarpa, cappello, naso, bottoni, occhi e il sorriso del pupazzo di neve.
Terza fase:
Raccogliere la cravatta, gli occhiali, i pantaloni, la pila, lo skateboard ed i palloncini del pupazzo di neve.
Fai attenzione al Verde Mostro del Sonno che ti addormenta ed alle Fiamme Gialle dei Gas che sciolgono la neve ed i cubetti di ghiaccio.

ANT ATTACK cassetta

Essi vennero dal deserto e scoprirono la città perduta di Antescher e l'orrore delle formiche.
Ora essi giocano un gioco nuovo e mortale tra i muri cadenti dell'antica città, inseguendo e distruggendo le formiche della morte tra le rovine.
Aiuta il tuo eroe sperdutosi nel labirinto di muri e guidalo/guidala verso l'uscita.

SUPERCHESS cassetta

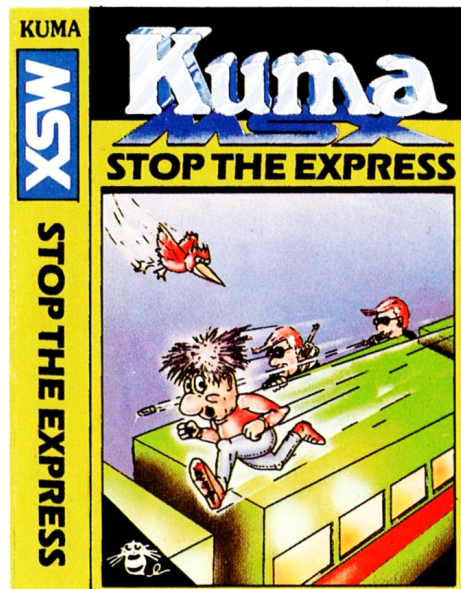
Il gioco degli scacchi proposto ancora una volta con diversi livelli di difficoltà. Il vostro avversario è l'HOME COMPUTER MSX che, soprattutto a livelli alti, vi darà del filo da torcere.
Ma alla fine, chi sarà il più bravo?

MEAN STREETS cassetta

Un'avventura sempre diversa.
Ambientata ai giorni nostri, vi vede coinvolto nei problemi della vita sociale e politica che ci riguarda.
Cercate di non arrabbiarvi troppo se il vostro HOME COMPUTER MSX vi porterà a gestire situazioni impegnative: è la vita di oggigiorno che è così!

HYPER VIPER cassetta

Siete intrappolato in un labirinto dal quale dovete uscire.
Il labirinto è però infestato da serpenti che vi cercano seguendo le vostre tracce.
Cercate di mangiare la frutta che troverete lungo il percorso, ma attenzione alle uova malefiche!
Superato il primo labirinto, altri 9 differenti labirinti sono ad attendervi. Buona fortuna!

STAR AVENGERS cassetta

La velocità è il punto caratteristico di questo gioco. Attraverso 9 differenti scenari dovrete difendervi da piogge infuocate, navi, aerei ed attraversare insidie di ogni genere.
Solo i più bravi sapranno resistere.

STOP THE EXPRESS cassetta

Siete stati depositati da un elicottero sul tetto di un treno in movimento. Dovrete cercare di raggiungere il macchinista e quindi fermare il convoglio. Ma i nemici che incontrerete sono veramente tanti, per cui la vostra impresa non sarà facile.

OH MUMMY! cassetta

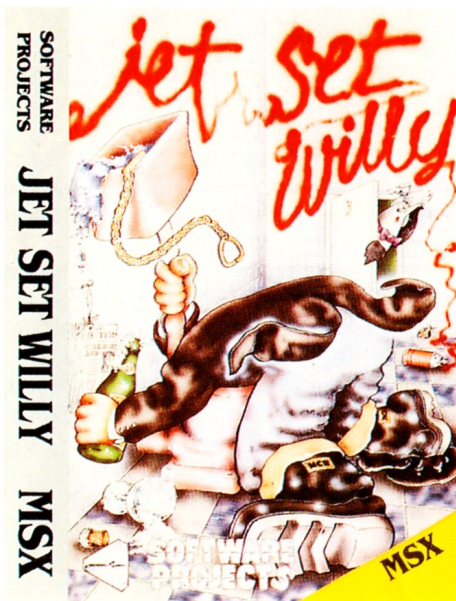
Siete stati inviati ad esplorare alcune piramidi egizie scoperte di recente. Ogni piramide racchiude cinque differenti saloni dove potrete trovare tesori, sarcofaghi ed il prezioso manoscritto che vi permetterà di difendervi dalla terribile mummia che avete risvegliato dal lungo sonno.
Passando da un salone all'altro, le difficoltà aumenteranno fino al punto da rendere la vostra missione molto problematica, soprattutto quando selezionerete i livelli di difficoltà più elevati.

RIVER RAID cassetta

Siete il pilota di un velocissimo caccia a reazione.
La vostra missione consiste nell'addentrarsi il più possibile nel territorio nemico risalendo il corso di un fiume.
Usando il vostro Joystick potrete spostarvi a destra e a sinistra per evitare gli ostacoli oppure aumentare e diminuire la velocità del vostro caccia.
Durante il percorso dovrete distruggere navi, elicotteri e ponti nemici ma ricordatevi di rifornirvi usando i depositi di carburante che incontrerete.
La missione è molto lunga e pericolosa, toccherà a voi trovare la migliore strategia che vi garantirà il successo.

GHOSTBUSTERS cassetta

Eccoli arrivati! Sono i Ghostbusters (Acchiappafantasmi).
Il gioco più emozionante dell'anno è pronto a girare sul vostro COMPUTER MSX. Preparatevi a correre per la città a bordo della vostra Ghostcar a caccia di terribili mostri volanti.
Imparate a montare una trappola nucleonica a concentramento attivo ma fate molta attenzione quando incontrerete il mostro Caramella che metterà a dura prova le vostre possibilità di difesa.
Ma chi non conosce la storia dei Ghostbusters? Ora finalmente siete voi i protagonisti della famosa avventura.

JET SET WILLY cassetta

Un best seller dalle classifiche internazionali. Dovrete condurre in salvo il vostro personaggio attraverso mille pericoli che incontrerà lungo il suo cammino. Siete liberi di scegliere la migliore strategia per superare gli ostacoli, ma alla fine dovrete cercare anche di ottimizzare il tempo di uscita se vorrete ottenere dei buoni punteggi.

MANIC MINER cassetta

Della stessa famiglia di JET SET WILLY, con ambientazioni diverse.
Il vostro omino si trova nel fondo di un antro molto profondo e deve raggiungere la luce del sole all'uscita della caverna principale.
Quante difficoltà però da superare! Provate a lasciar girare il programma in "demo" per rendervi conto dei problemi a cui state andando incontro.

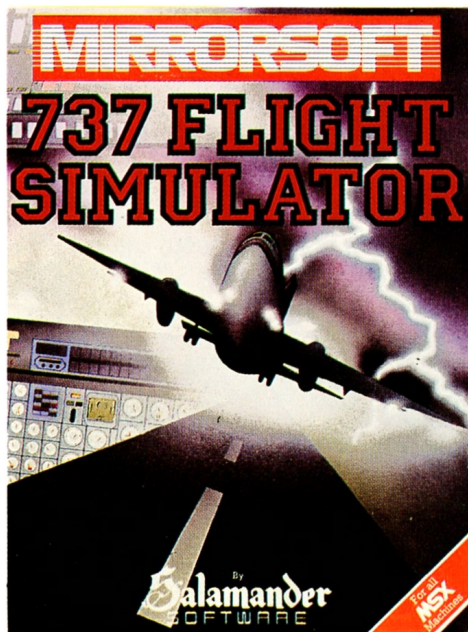
DISC WARRIOR cassetta

Un avvincente video game tridimensionale.
Siete l'agente ségreto N° 23.
Dovete raggiungere il computer centrale.
Il percorso è pieno di insidie: dovrete superare ostacoli e fronteggiare nemici minacciosi.
Terminata la missione vi verrà resa nota la percentuale di raggiungimento ottenuta.

CONTRACT BRIDGE cassetta

Alligata
SOFTWARE WITH BITE
For MSX

Il gioco si svolge con smazzate preparate di volta in volta dal vostro HOME COMPUTER MSX (non si ripeteranno mai due volte, come nella realtà). Voi giocate in SUD ed il computer gestirà il gioco delle carte. Come in una vera partita, solo alla fine della licita potrete scoprire il morto ed iniziare a giocare.
Attenti, il computer è molto bravo e veloce!

FLIGHT SIMULATOR cassetta

Siete alla guida di un Boeing 737.
Dovrete decollare, volare in linea, effettuare virate e quindi, giunti alla meta, atterrare sulla pista dell'aeroporto prescelto.
Non è facile diventare piloti del 737.
Per fortuna, in caso di errori di pilotaggio, nessuna vita viene messa in pericolo.

BIBLIOTECA TITOLI DISPONIBILI

UTILITÀ

ZEN con libro

LOGO Turtle Graphics Interpreter

FORTH

WDPRO

INTERFACCIA

RS 232C

La SONY allo scopo di migliorare i propri prodotti si riserva il diritto di modificarne le caratteristiche in ogni momento e senza alcun preavviso.

EDUCATIVI cassetta

*SDE-001 **ARITMETICA E GEOMETRIA** 3ª Elementare

*SDE-002 **ARITMETICA E GEOMETRIA** 4ª Elementare

*SDE-003 **ARITMETICA** 5ª Elementare

*SDE-004 **GEOMETRIA** 5ª Elementare

*SDE-005 **GEOGRAFIA** 3ª Elementare

*SDE-006 **GEOGRAFIA** 4ª Elementare

*SDE-007 **GEOGRAFIA** 5ª Elementare

*SDE-008 **STORIA** 3ª Elementare

*SDE-009 **STORIA** 4ª Elementare

*SDE-010 **STORIA** 5ª Elementare

HBJ-E028C **MONKEY ACADEMY** (cartuccia)

CASA E HOBBIES

HBS-H001C **CREATIVE GREETINGS** cartuccia + cassetta

HBS-H002T **CHARACTER COLLECTION** cassetta

HBS-H003C **HOME WRITER** cartuccia

GB-7S **CREATIVE GRAPHIC + CREATIVE BALL**

SDH-011 **BILANCIO FAMILIARE** cassetta

SDH-012 **RICETTARIO DI CUCINA** 60 ricette - cassetta

SDH-031 **BIORITMO** cassetta

SDH-047 **ASTROLOGIA** cassetta

GIOCHI

HBS-G001C **SPARKIE**

HBS-G002C **JUNO FIRST**

HBS-G004C **CAR JAMBOREE**

HBS-G005C **BATTLE CROSS**

HBS-G006C **CRAZY TRAIN**

HBS-G007C **MOUSER**

HBS-G008C **COMPUTER BILLIARDS**

HBS-G009C **ALI BABÀ E I 40 LADRONI**

HBS-G010C **TRACK/FIELD I**

HBS-G011C **TRACK/FIELD II**

HBS-G014C **DORODON**

HBJ-E026C **ANTARTIC ADVENTURE**

HBJ-E027C **ATHLETIC LAND**

—— * **ANT ATTACK** cassetta

—— * **GAMES DESIGNER** cassetta

—— * **BOOGABOO** cassetta

—— * **SNOWMAN** cassetta

—— * **FRED** cassetta

—— * **SUPER CHESS** cassetta

—— * **MEAN STREETS** cassetta

—— * **HYPER VIPER** cassetta

—— * **STAR AVENGERS** cassetta

—— * **STOP THE EXPRESS** cassetta

—— * **OH MUMMY!** cassetta

—— * **RIVER RAID** cassetta

—— * **GHOSTBUSTERS** cassetta

—— * **JET SET WILLY** cassetta

—— * **MANIC MINER** cassetta

—— * **WARRIOR** cassetta

—— * **CONTRACT BRIDGE** cassetta

—— * **FLIGHT SIMULATOR** cassetta

* Per l'utilizzo di questi programmi con il computer HB-55P, è necessaria una cartuccia di espansione di memoria HBM-16